
Analisis Dampak Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo

Ega Suryakusuma¹, Erik Aditya Ismaya², dan Moh Syaffruddin Kuryanto³

Universitas Muria Kudus
Email: egasurya012@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diserahkan 23 Februari 2023
Direvisi 21 Mei 2024
Disetujui 22 Mei 2024

Keywords:
Game online,
Free Fire,
Social Interactions,
Elementary Schools

Abstract

This research aims to determine the impact of playing the online game Free Fire on the social interactions of elementary school aged children in Jekulo Village. The method used in this research is a qualitative descriptive approach to understand a phenomenon experienced by the subjects in the research. This research was conducted in Jekulo Village, with research subjects consisting of elementary school age children and their parents in Dukuh Karang in Jekulo Village. This research uses observation techniques, in-depth interviews, activity documentation, and recording as data collection methods. The data analysis technique for this research is carried out by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Data validity tests in this research include credibility, transferability, reliability and confirmability tests. The research results show that the online game Free Fire has an impact on the social interactions of children in Jekulo village. This impact has both positive and negative impacts and depends on how children play online games properly and correctly. The negative impact that is commonly found is that children tend to prefer playing games rather than talking with their parents or family. This causes children to be unable to exchange stories and strengthen relationships with their families.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online Free Fire* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di Desa Jekulo, dengan subjek penelitian yang terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar dan orang tua mereka di Dukuh Karang di Desa Jekulo. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dokumentasi kegiatan, dan pencatatan sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data penelitian ini ialah dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *creadibility, transferability, reability, confirmability*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online Free Fire* memiliki dampak terhadap terhadap interaksi sosial anak di Desa Jekulo. Dampak tersebut berupa dampak positif dan juga dampak negatif serta bergantung pada cara anak memainkan *game online* dengan baik dan benar Dampak negatif yang umum ditemukan adalah anak cenderung lebih suka memilih bermain *game* daripada berbincang dengan orang tua atau keluarga. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat bertukar cerita dan mempererat hubungan dengan keluarga.

© 2024 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital yang sangat cepat dan pesat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam perkembangan teknologi. Salah satu kemudahan tersebut adalah adanya sarana dan prasarana komunikasi antara individu yang dapat dilakukan dengan mudah, seperti bermain *game online* yang dapat menjadi alat untuk *refreshing* (Widiawati et al, 2023). Di era modern ini, perkembangan teknologi semakin pesat, dan semakin lama bermain *game online*, permainannya semakin menarik. Tampilan *game online* sendiri terus berkembang, dari gaya bermain hingga grafis permainan dan resolusi gambar, serta memiliki variasi tipe permainan seperti permainan perang-perangan, petualangan, dan perkelahian.

Surbakti (2017) menyatakan *game online* adalah teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya. Pemain *game online* dapat berinteraksi maupun berpetualang bahkan dapat membentuk komunitas sendiri di dunia maya. Adiningtyas (2017) menjelaskan *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkannya secara internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Permainan *game online* dibuat untuk membuat pemain *game online* merasa penasaran, mengejar nilai tinggi, sehingga pemain *game online* sering melupakan waktu bahkan untuk istirahat. bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan jiwa berupa pikiran yang sukar dihilangkan untuk menjadi tokoh imajinasi dari game yang dimainkannya dan pemain *game online* dapat terobsesi untuk menang.

Peningkatan bermain *game online* termasuk *game battale rocyal* di era ini sangat pesat salah satu *game online Free Fire* di masyarakat dari mulai anak-anak sampai orang dewasa dalam memainkan *game online Free Fire* tidak mengenal waktu sehingga seringkali anak usia SD melupakan waktu. Permasalahan yang diakibatkan dari bermain *game online Free Fire* yang berlebihan dapat memengaruhi pengaturan waktu yang kurang baik untuk anak usia SD. Banyak anak usia SD yang ketagihan dengan bermain *game online Free Fire* sehingga melupakan waktu belajarnya. Setiawan (2018) menyatakan *game online* muncul pertama kali *game* yang disimulasikan untuk perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer, sehingga akhirnya menginspirasi game-game

yang lain muncul dan berkembang. Selain *game online* sebagai sarana untuk hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi, *game online* memberikan pelajaran sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Bermain *game online* secara berlebihan akan membawa dampak negatif untuk anak usia SD terhadap perilaku anak usia SD yang mengarah penyimpangan social.

Permainan *game online Free Fire* yang semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan, *game online Free Fire* juga berguna untuk menghilangkan rasa Lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur dan grafis permainan semakin bagus dan nyata menjadi alasan anak usia SD untuk memainkannya. Fenomena *game online* ini sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia menjadi bahaya bagi anak usia SD. Anak usia SD sudah masuk fase pubertas ingin mendapat kebebasan dalam menentukan aktifitas dalam kehidupan sehari-hari salah satunya bermain HP berlama-lama dan lebih menyukai menjalai kehidupan di dunia maya dari pada dunia nyata.

Berdasarkan fenomena di Desa Jekulo banyak anak usia SD yang tertarik untuk memainkan permainan secara online tersebut. Peningkatan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online Free Fire* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Sementara itu, anak-anak yang sering bermain *game online Free Fire* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satunya anak usia SD di Desa Jekulo berinisial MDP ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli voucher game untuk bermain *game online Free Fire*. *Game online* yang dia sukainya yaitu *game online Free Fire* strategi yang digunakan untuk pengguna android dan IOS, *game Free Fire* pemain ini dibagi mendaji 40 pemain, dan pemain bertahan hidup samapai tinggal hanya 1 pemain saja dengan cara eliminasi pemain lain yang terhubung secara online, kemudian para pemain dinyatakan selesai ketika ada kata bhoyah pada pemain yang berhasil bertahan hidup sampai akhir.

Fenomena bermain *game online Free Fire* yang mendominasi yaitu anak-anak terpelajar dari mulai Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Mahasiswa. Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak-anak dapat berkesempatan untuk bermain *game online Free Fire*. Padatnya jadwal kegiatan disekolah

maupun kegiatan orang tua yang sibuk dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya bermain dengan keluarga dan kebersamaan bersama keluarga. Sehingga rentang usia remaja, masa transisi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi perkembangan psikologis anak. Apabila anak-anak yang bermain *game online Free Fire* tidak segera diatasi dapat mengakibatkan dampak negatif, bermain *game online Free Fire* dapat merasa senang dan nyaman pada saat bermain *game online Free Fire* akibatnya anak-anak yang sering bermain *game online Free Fire* merasa gelisah, tidak puas apa bila tidak bermain *game online Free Fire*.

Anak usia SD yang sering bermain *game online Free Fire* akan melakukan perilaku penyimpangan sosial bahkan sampai kejahatan demi untuk memainkan game kesayangannya. Peningkatan kebutuhan bermain *game online Free Fire* juga dapat meningkatkan biaya dan waktu yang diperlukan. Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak bermain *game online Free Fire* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Moleong (2010) menyatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek dalam penelitian dapat berupa perilaku, tindakan, persepsi serta motivasi baik secara holistik maupun secara dekripsi kata-kata dan bahasa pada konteks yang khusus alamiah dengan menggunakan metode ilmiah. Sugiyono (2013) menjelaskan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, gunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian ini dilakukan di Desa Jekulo, dengan subjek penelitian yang terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar dan orang tua mereka di Dukuh Karang di Desa Jekulo. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dokumentasi kegiatan, dan pencatatan sebagai metode pengumpulan data. Selain itu, penelitian ini juga akan diperpanjang dengan menggunakan analisis data kualitatif

guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang diteliti.

Teknik analisis data penelitian ini ialah dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang dilakukan untuk membuktikan apakah peneliti dilakukan benar-benar ilmiah sekaligus untuk menguji data. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *creadibility*, *transferability*, *reability*, *confirmability*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online adalah permainan yang biasa dimainkan untuk menghibur diri dan memiliki aturan yang berlaku. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan anak-anak SD di Desa Jekulo, ditemukan bahwa dalam bermain *game online* terdapat aturan yang harus dipatuhi, sehingga ada pemain yang menang dan ada pula yang kalah. Jenis permainan *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Jekulo adalah *game online Free Fire*, yang termasuk dalam kategori *game online* multipemain.

Popularitas *game online* seperti *Free Fire* di kalangan anak-anak SD di Desa Jekulo menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian dari keseharian mereka. Meskipun memberikan hiburan dan kesenangan, *game online* juga dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap anak usia sekolah dasar, khususnya dalam hal interaksi sosial. Tanpa adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua, anak cenderung menggunakan *game online* secara berlebihan, yang berpotensi mengurangi frekuensi interaksi langsung dengan teman sebaya. Kondisi ini dapat memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak, seperti kemampuan komunikasi tatap muka, empati, hingga keterampilan kerja sama. Selaras dengan Swider-Cios et al. (2023) bahwa "*the use of screen-based media in early childhood can have both positive and negative impacts on children's cognitive and socioemotional development*". Pernyataan ini menyiratkan bahwa penggunaan media berbasis layar pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan kognitif dan sosioemosional anak. Selain itu, Kowert et al. (2014) juga memperingatkan bahwa "*there have been rising concerns about the impact of online game play on users' socialization*", pernyataan ini menyiratkan bahwa telah muncul kekhawatiran yang semakin meningkat tentang dampak permainan online terhadap kemampuan bersosialisasi para penggunanya.

Dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan antara lain dapat mengisolasi anak dari interaksi sosial di dunia nyata,

menurunkan kemampuan komunikasi tatap muka, serta memengaruhi konsentrasi dan produktivitas mereka di sekolah. Hal ini selaras dengan temuan Kowert et al. (2014) yang menyatakan bahwa anak yang terlalu sering bermain *game online* berisiko mengalami hambatan dalam proses sosialisasi di kehidupan nyata. Oleh karena itu, keterlibatan aktif orang tua sangat diperlukan, baik dalam mengawasi aktivitas bermain anak, membatasi durasi penggunaannya, maupun dalam memilih jenis permainan yang sesuai. Langkah ini menjadi kunci penting untuk menjaga keseimbangan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak di era digital yang semakin kompleks.

Anak-anak sekolah dasar rentan terhadap pengaruh teknologi modern seperti *game online* terutama di Desa Jekulo karena permainan digital tersebut sering kali lebih menarik daripada bermain dengan teman di luar rumah. Terlalu sering bermain *game online* dapat membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka, yang merupakan faktor penting dalam perkembangan sosial anak. Selain itu, terlalu sering bermain *game online* dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Bermain *game online* seringkali melibatkan interaksi yang tidak langsung, melalui chat atau pesan teks, yang mungkin tidak memperkuat kemampuan berkomunikasi. Selaras dengan Rasmussen et al. (2015) & Harjanto et al. (2019) yang menyatakan bahwa bentuk interaksi tidak langsung dari *game online* ini dapat menghambat perkembangan kemampuan komunikasi yang efektif, karena anak-anak mungkin tidak mempraktikkan isyarat verbal dan non-verbal yang penting untuk interaksi tatap muka.

Dampak negatif lainnya adalah berkurangnya konsentrasi dan produktivitas anak di sekolah. Terlalu sering bermain *game online* dapat menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan, bahkan saat anak harus fokus pada tugas-tugas sekolah. Hal ini dapat memengaruhi kinerja akademik anak dan memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar dan berkembang di sekolah (Anthony et al., 2021; Lérida-Ayala et al., 2023; Ramírez et al., 2021; Rehim et al., 2023). Hal ini disebabkan oleh sifat permainan yang menyita waktu, sehingga mengurangi waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah dan belajar.

Temuan lainnya bermain *game online* oleh Desa Jekulo juga dapat memberikan dampak positif pada interaksi sosial anak sekolah dasar. *Game online* dapat menjadi platform yang baik untuk belajar bekerja sama dengan orang lain, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah. Dalam beberapa kasus, *game online* juga dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, melalui penggunaan game yang didesain secara edukatif. Permainan edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif yang membuat anak-anak tetap tertarik dan termotivasi (Iskandar et al., 2024; Tekman & Yeniasir, 2023).

Dalam mengambil langkah-langkah untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif, penting bagi orang tua dan pengajar untuk memberikan panduan yang tepat kepada anak tentang waktu yang tepat untuk bermain *game online* dan membimbing anak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka di dunia nyata. Hal ini membantu menjaga keseimbangan antara bermain dan aktivitas lain, seperti akademis dan kesehatan fisik (Nikken & Jansz, 2014). Selain itu, orang tua dan pengajar juga dapat membantu anak memilih *game online* yang mendukung interaksi sosial positif dan mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka (Cassie, 2021; Lim-Fei et al., 2016; Slovák et al., 2016).

Berdasarkan hasil penelitian, pola interaksi sosial dalam permainan *game online Free Fire* menunjukkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas bermain. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar kemungkinan anak mengalami kecanduan, yang pada akhirnya memunculkan berbagai konsekuensi. Dampak negatif yang paling nyata dari permainan ini antara lain kecanduan, kurangnya kontrol terhadap waktu, menurunnya produktivitas, terganggunya kesehatan, dan perubahan sikap ke arah negative (Matheus & Jayadi, 2023). Selain itu, di Desa Jekulo, dampak tersebut juga terlihat dalam menurunnya kualitas interaksi sosial anak akibat terlalu sering bermain *game online*. Interaksi sosial adalah proses di mana individu atau kelompok berkomunikasi, bertindak, dan bereaksi satu sama lain dalam suatu lingkungan sosial. Interaksi sosial bisa terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk verbal maupun non-verbal, dan bisa terjadi dalam situasi formal maupun informal (Nowak et al., 2020; Ramseyer, 2013).

Terdapat beberapa dampak yang terjadi pada intraksi sosial terhadap permainan *game online* dari dampak negatif maupun positif. Peneliti menemukan beberapa dampak positif dan dampak negatif dari subjek yang diteliti antara lain dampak positifnya meliputi peningkatan kreativitas dan daya imajinasi, memperkuat kemampuan fokus anak pada

lingkungannya, dan memudahkan orang tua dalam mengawasi pergaulan anak. Namun, dampak negatifnya meliputi menghabiskan waktu dengan sia-sia dan mengurangi waktu bersosialisasi, memengaruhi prestasi akademik anak, serta dapat menunjukkan perilaku menyimpang seperti mencuri, sering bolos sekolah, dan menjadi malas. Hasil dari intraksi sosial yang terjadi pada anak memiliki hasil yang berbeda beda dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu SW, selaku orang tua dari RA, menyampaikan bahwa ia memiliki kekhawatiran terhadap potensi kecanduan *game online* yang dapat dialami anaknya. Oleh karena itu, ia secara aktif memberikan nasihat dan pendampingan agar anak dapat menggunakan perangkat digital secara bijak. Selain itu, orang tua juga melakukan pengawasan terhadap penggunaan perangkat elektronik, termasuk aplikasi yang diinstal, jumlah penggunaan data, serta durasi anak dalam bermain *game online*. Ibu SW mengatakan bahwa sebagai berikut.

“Iya mas saya berikan uang untuk membeli kuota internet selama satu bulan jika kuota internet habis sebelum satu bulan maka anak saya harus bertanggung jawab dan saya tidak mau untuk membelikan kuota internet lagi”(SW/Ortu)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan SW, salah satu orang tua dari anak usia sekolah dasar, diperoleh informasi bahwa terdapat upaya pengawasan terhadap penggunaan internet oleh anak, khususnya dalam hal bermain *game online*. Informan menyampaikan bahwa ia memberikan uang kepada anaknya untuk membeli kuota internet setiap bulan, namun dengan syarat bahwa kuota tersebut harus digunakan secara bijak dan cukup untuk satu bulan penuh. Jika kuota internet habis sebelum waktunya, maka anak harus bertanggung jawab atas konsekuensi tersebut karena orang tua tidak akan memberikan tambahan kuota.

Pernyataan ini menunjukkan adanya bentuk pengasuhan yang mendorong anak untuk belajar mengatur penggunaan internet secara mandiri. Strategi ini tidak hanya berfungsi sebagai kontrol teknis terhadap durasi bermain *game online*, tetapi juga sebagai sarana edukatif dalam menanamkan nilai-nilai tanggung jawab dan disiplin. Orang tua tidak secara langsung melarang anak dalam menggunakan perangkat digital, tetapi memberikan batasan yang jelas dan tegas melalui sistem kuota bulanan.

Di Desa Jekulo, interaksi sosial yang terjadi akibat *game online Free Fire* memberikan dampak negatif pada anak-anak yang menjadi

korban. Mereka seringkali mengalami pengucilan dari teman-temannya, merasa kekurangan kepercayaan diri, dan cenderung lebih mengisolasi diri di rumah daripada berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendampingan dan arahan dari orang tua saat anak-anak bermain *game online*, belajar, atau mengerjakan tugas sekolah. Anak-anak di sekolah dasar merupakan salah satu kelompok usia yang rentan terkena dampak negatif dari interaksi sosial yang buruk akibat *game online* (Fitriyani et al., 2023).

Anak-anak Desa Jekulo masih belum sepenuhnya mampu mengoperasikan *smartphone* dengan baik dan memahami kebutuhan yang tepat, sehingga peran orang tua sangat penting dalam memberikan bimbingan yang sesuai bagi anak-anak yang masih bersekolah di tingkat dasar. Sebagai contoh orang tua dapat menggunakan strategi mediasi aktif dan restriktif untuk mengatur penggunaan ponsel pintar anak-anak mereka. Strategi ini mencakup penetapan batas waktu, penggunaan kata sandi untuk membatasi akses, dan diskusi tentang penggunaan yang tepat dengan anak-anak mereka (Muñoz-Carril et al., 2023; Priya & Maheswari, 2023; Stevic & Matthes, 2021).

Selain itu, orang tua juga perlu memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya menjalin hubungan sosial yang sehat dengan teman-temannya, sehingga mereka tidak merasa terasing dan lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Pentingnya komunikasi yang baik antara orangtua dan anak yang akan mendukung perkembangan interaksi sosial anak (Muslim, 2013). Hal ini penting agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dari segi sosial dan psikologis. Dalam hal ini, peran orang tua sangatlah krusial. Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak tidak mengalami pengucilan atau menjadi korban dari interaksi sosial yang buruk akibat *game online*. Orang tua juga harus memberikan arahan yang tepat kepada anak-anak saat mereka bermain *game online*, sehingga aktivitas tersebut tidak mengganggu keseimbangan kehidupan sosial dan pendidikan anak-anak. Dengan demikian, pendampingan dan arahan dari orang tua sangatlah penting bagi anak-anak yang masih bersekolah di tingkat dasar, terutama saat mereka bermain *game online*. Sari, et al. (2021) menyatakan bahwa orang tua harus memahami bahwa dampak negatif dari interaksi sosial yang buruk akibat *game online* dapat berpengaruh pada kehidupan sosial dan psikologis anak-anak, sehingga perlu memberikan bimbingan dan pemahaman yang

tepat agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online*, ditemukan bahwa permainan Free Fire berdampak negatif terhadap kepercayaan diri dan interaksi sosial anak. Informan ANS menyampaikan,

“*Saya tidak terbiasa kak jika bermain bersama teman-teman tidak membawa HP, saya lebih asyik dan menyendiri bermain game online dari pada di ajak kejadian saya di diamkan teman saya akibat saya asyik dengan permainan game online, jika lupa membawa HP dan tidak bermain game online saya akan merasa bosan dan ingin cepat pulang kak*” (ANS/Anak).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterikatan anak terhadap *game online* telah memengaruhi preferensinya dalam berinteraksi sosial. Anak menjadi lebih nyaman berada dalam dunia digital dan cenderung menarik diri dari aktivitas bermain secara langsung bersama teman sebaya. Hal ini juga mencerminkan munculnya gejala penurunan kepercayaan diri dalam situasi sosial tanpa perangkat digital, serta ketergantungan emosional terhadap *game online* sebagai sumber kenyamanan dan hiburan.

Adapun, anak yang bertempat tinggal hanya dengan neneknya yang mengalami penurunan prestasi dikarenakan setiap melakukan pembelajaran anak tersebut pikirannya masih terbawa dalam *game online*. Dalam hal ini disimpulkan bahwa dampak intraksi sosial anak sekolah dasar terhadap permainan *game online Free Fire* yang ada di desa jekulo mempunyai dampak yang berbeda beda dari dampak negatif maupun dampak positif dampak positif dan negatif bermain *game online* sebagai berikut. Dampak positif bermain *game online* yaitu, (1) meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi, (2) bermain *game online* menjadi lebih fokus di sekelilingnya, (3) pergaulan siswa mudah diawasi oleh orang tua. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* yaitu, (1) membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, (2) sering bermain *game online* dapat menyebabkan prestasi siswa menurun, (3) anak-anak akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas. Sesuai teori yang simpulkan Setiawan (2018) menyatakan dampak bermain positif *game online* yaitu. (1) meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi (2) melatih konsentrasi dan ketekunan, (3) rekreasi dengan

santai sejenak sedangkan dampak negatif *game online* yaitu, (1) membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, (2) kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk, (3) kesehatan terganggu terutama mata, syaraf, otak, (4) meniru kata-kata kotor dan kasar.

Dampak Interaksi sosial tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang disampaikan oleh Adiningtyas (2017) menjelaskan dampak positif dan dampak negatif bermain *game online*. Dampak positif bermain *game online* yakni. a) Bermain *game online* dapat menghilangkan stress dan rasa bosan, b) bermain *game online* menjadi lebih fokus terhadap apa yang terjadi sekelilingnya yang jarang atau bahkan tidak main game sama sekali, c) bermain game bisa dijadikan hiburan untuk menenangkan pasien dengan penyakit tertentu. Game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi anak-anak yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya kemoterapi, d) bermain *game online* bisa memacu otak untuk berkembang pesat bagi penderita yang bermasalah dengan otak. Sedangkan dampak *negative* dari *game online* yaitu. (1) anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya, (2) anak-anak akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif, (3) terlalu lama duduk bermain *game online* ternyata cenderung menyebabkan banyak siswa yang mengalami penurunan prestasi disekolah.

Anak-anak di Desa Jekulo cenderung menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online Free Fire* setiap hari, yang berdampak pada menurunnya frekuensi interaksi sosial dengan teman sebaya dan berpengaruh terhadap pencapaian nilai akademik. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa anak yang mendapatkan pengarahan dan pendampingan dari orang tuanya cenderung menunjukkan perilaku yang lebih positif, seperti kemampuan mengelola waktu dan kebiasaan menabung. Selaras dengan Chen et al. (2020) keterlibatan orang tua yang suportif dan hangat dapat membantu anak-anak mengelola waktu bermain mereka secara efektif. Sebaliknya, anak yang jarang mendapatkan arahan dari orang tua lebih mudah terfokus sepenuhnya pada permainan *Free Fire*, sehingga menunjukkan kecenderungan untuk mengabaikan tanggung jawab lainnya, termasuk belajar dan berinteraksi sosial secara sehat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa permainan *game online Free Fire* memberikan dampak yang beragam terhadap interaksi sosial anak sekolah dasar di Desa Jekulo. Temuan menunjukkan bahwa intensitas bermain yang tinggi cenderung menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya kemampuan komunikasi tatap muka, rendahnya kepercayaan diri, berkurangnya waktu bersosialisasi, hingga penurunan prestasi akademik. Anak-anak yang tidak mendapatkan pengarahannya dari orang tua juga menunjukkan gejala kecanduan, perilaku menyimpang, dan kecenderungan untuk mengisolasi diri. Salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah anak menjadi lebih asyik bermain *game online* daripada berinteraksi dengan orang tua atau keluarga, sehingga mengurangi kedekatan emosional dalam lingkungan keluarga. Temuan ini menegaskan pentingnya peran aktif orang tua dalam membimbing dan mengawasi aktivitas digital anak agar mereka dapat tumbuh secara seimbang dari aspek sosial, emosional, dan akademik. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya kolaborasi antara orang tua, guru, dan lingkungan sekitar untuk memberikan literasi digital sejak dini kepada anak-anak. Orang tua disarankan menerapkan strategi mediasi aktif dan restriktif, seperti menetapkan batas waktu bermain, berdiskusi mengenai isi permainan, serta memberikan alternatif kegiatan positif lainnya. Pihak sekolah dapat memberikan edukasi terkait penggunaan teknologi secara sehat agar anak-anak tidak hanya menjadi pengguna game, tetapi juga belajar untuk mengatur waktu dan menjaga kualitas hubungan sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *Jurnal Kopasta* (4) 1, 28-40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Anthony, W. L., Zhu, Y., & Nower, L. (2021). The Relationship Of Interactive Technology Use for Entertainment and School Performance and Engagement: Evidence From A Longitudinal Study in A Nationally Representative Sample of Middle School Students in China. *Computers In Human Behavior*, 122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106846>
- Cassie, J. (2021). Don't Split The Party: Using Games To Enhance Social-Emotional Learning Strategies. In *Teaching In The Game-Based Classroom: Practical Strategies For Grades 6-12* (Pp. 114-120). <https://doi.org/10.4324/9781003042693-12>
- Chen, I.-H., Lee, Z.-H., Dong, X.-Y., Gamble, J. H., & Feng, H.-W. (2020). The Influence of Parenting Style and Time Management Tendency on Internet Gaming Disorder Among Adolescents. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 17(23), 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239120>
- Fitriyani, N., Masfiah, S., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SD N 4 Getassrabi Terhadap *Game online*. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 37-43. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9690>
- Harjanto, A., Hidayat, N., Tanod, M. J., Wahyudi, A., Irawan, D., Nguyen, P. T., Lydia, E. L., & Shankar, K. (2019). Online Games, Brain and Communication Ability. *International Journal Of Engineering And Advanced Technology*, 8(6 Special Issue), 732-734. <https://doi.org/10.35940/ijeat.f1177.0886s19>
- Iskandar, K., Wijaya, F. A., Aswin, L. F., Zalsabiella, F. T., & Herlina, M. G. (2024). Game on: Boosting Early Learning Through Fun Educational Games. *Proceedings of 2024 International Conference on Information Management And Technology, Icimtech 2024*, 19-24. <https://doi.org/10.1109/icimtech63123.2024.10780914>
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social Gaming, Lonely Life? The Impact of Digital Game Play on Adolescents' Social Circles. *Computers In Human Behavior*, 36, 385-390. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>
- Lérida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J. M., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Fernández-Campoy, J. M., & Luque-De La Rosa, A. (2023). Internet And Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children And Teenagers. *Children*, 10(1). <https://doi.org/10.3390/children10010086>
- Lim-Fei, V., Woo, H. M., & Lee, M. Y. (2016). Serious Games To Develop Social and Emotional Learning in Students. *Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics)*, 9894 LNCS, 3-12. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45841-0_1
- Matheus, F., & Jayadi, R. (2023). Which Gating System Can Prevent Addiction To Online Games? *International Journal Of Computer Games Technology*, 2023.

- <https://doi.org/10.1155/2023/4490133>
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja.
- Muñoz-Carril, P.-C., Souto-Seijo, A., Dans-Álvarez-De-Sotomayor, I., & Fuentes-Abeledo, E.-J. (2023). Parental Control Measures To Regulate Smartphones Use By Children. *Psychology, Society And Education*, 15(3), 39–47. <https://doi.org/10.21071/psye.v15i3.16077>
- Muslim, S. M. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing Scales To Measure Parental Mediation of Young Children’s Internet Use. *Learning, Media And Technology*, 39(2), 250–266. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.782038>
- Nowak, A. K., Vallacher, R. R., Praszkiel, R., Rychwalska, A., & Zochowski, M. (2020). Synchronization in The Emergence of Social Relations. In *Understanding Complex Systems* (Pp. 87–112). https://doi.org/10.1007/978-3-030-38987-1_5
- Priya, N., & Maheswari, P. U. (2023). A New Approach To The Parental Mediation Theory From Adolescents’ Perspective: Inclusion of Participatory Use And Participatory Learning. *Merrill-Palmer Quarterly*, 69(3), 215–239. <https://doi.org/10.1353/mpq.2023.a928419>
- Ramírez, S., Gana, S., Garcés, S., Zúñiga, T., Araya, R., & Gaete, J. (2021). Use Of Technology And Its Association With Academic Performance And Life Satisfaction Among Children And Adolescents. *Frontiers In Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.764054>
- Ramseyer, F. (2013). Synchronized Movement In Social Interaction. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/2557595.2557597>
- Rasmussen, M., Meilstrup, C. R., Bendtsen, P., Pedersen, T. P., Nielsen, L., Madsen, K. R., & Holstein, B. E. (2015). Perceived Problems With Computer Gaming And Internet Use Are Associated With Poorer Social Relations In Adolescence. *International Journal Of Public Health*, 60(2), 179–188. <https://doi.org/10.1007/s00038-014-0633-z>
- Rehim, M. H., Al-Tkayneh, K. M., Zaitoun, E. A., & Khaled, A. (2023). The Effects of Electronic Games on Students’ Academic Achievement in The United Arab Emirates From A Parental Perspective. *Journal Of Social Studies Education Research*, 14(2), 217–235.
- <https://jsser.org/index.php/jsser/article/view/4803>
- Sari, N.Z., Ismaya, E.A, & Ahsin, M.N. (2021). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 83-87. <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i2.7502>
- Setiawan, H, S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SD N Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal Faktor Exacta* (11)2, hal 146-157. <http://dx.doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>
- Slovák, P., Rowan, K., Frauenberger, C., Gilad-Bachrach, R., Doces, M., Smith, B., Kamb, R., & Fitzpatrick, G. (2016). Scaffolding The Scaffolding: Supporting Children’s Social-Emotional Learning At Home. *Proceedings Of The ACM Conference On Computer Supported Cooperative Work, CSCW*, 27, 1751–1765. <https://doi.org/10.1145/2818048.2820007>
- Stevic, A., & Matthes, J. (2021). A Vicious Circle Between Children’s Non-Communicative Smartphone Use And Loneliness: Parents Cannot Do Much About It. *Telematics And Informatics*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101677>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *game online* terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–39. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young Children and Screen-Based Media: The Impact on Cognitive and Socioemotional Development and The Importance of Parental Mediation. *Cognitive Development*, 66, 101319. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>
- Tekman, T. K., & Yeniasır, M. (2023). The Impact of Play-Based Learning Settings on Reading, Writing, Listening, and Speaking Skills. *Sustainability (Switzerland)*, 15(12). <https://doi.org/10.3390/Su15129419>
- Widiawati, Masturi, & Hilyana, S. H. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kebiasaan Anak Bermain *Game online* di SDN Angkatan Kidul 01. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 49-54. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9817>